ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : squelette en adamantium (+6 OS)

Handicap : déteste les armes à feu (et les tout petits chats)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 9	
OS : 9(15)	0(+1)
NERFS: 8	
CRÂNE : 15	+1
TRIPES : 8	
GUEULE : 11	

Points de vie

Max : 2(3)

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts
- Altération corporelle : des pitons et mousquetons incrustés dans la chair (+3 en combat dans les arbres et dans les hauteurs)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : squelette en adamantium absorbe 4 dégâts à chaque coup, armure de papier (+3 en sauvegarde contre l'oubli)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 parchemin de sort : une VHS maudite du Mime Marceau tachée de sang, qui permet d'apprendre une technique de combat à distance et sans armes. Il faudrait un magnétoscope...
2 Relique : une seringue de mémoire cellulaire avec un dépôt douteux
3 Objet de valeur : intestins d'auroch bouffe-tout
4 Armure de papier-journal : accorde un jet de sauvegarde + 3 contre l'oubli à chaque perte / vol de souvenir
5
6
7
8
9
10